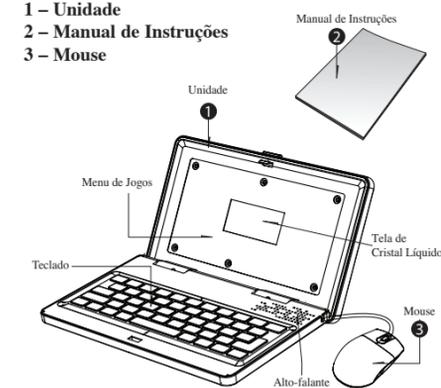
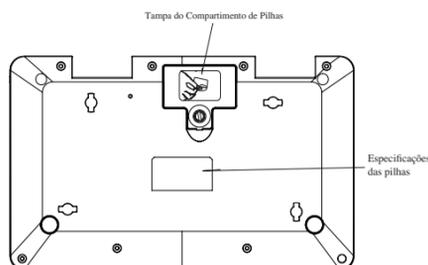
Prezados Pais,

Obrigado por escolher o **Transformers Netbook**. Concebido para trazer muita diversão, o **Transformers Netbook** possui diversas atividades educativas que estimulam a criança, contribuindo de forma inestimável para o seu desenvolvimento. Com o objetivo de aperfeiçoar as habilidades da criança, o **Transformers Netbook** apresenta atividades de vocabulário, memória, lógica, matemática e ortografia. Quando o assunto é o desenvolvimento intelectual da criança, os produtos da Oregon Scientific contribuem para que ela alcance o seu verdadeiro potencial.

Índice

Capítulo 1

O seu Transformers Netbook

O **Transformers Netbook** é composto das seguintes partes:
1 – Unidade
2 – Manual de Instruções
3 – Mouse

Unidade

Capítulo 2

Para Começar

O seu **Transformers Netbook** funciona com duas pilhas tamanho "AA"(não incluídas).

Instalação das Pilhas

1. Certifique-se de que a unidade está desligada.
2. Utilizando uma pequena chave de fenda, abra o compartimento de pilhas, localizado na parte de trás da unidade. Deixe o parafuso fixo na tampa do compartimento de pilhas.
3. Se você virar a unidade a tampa deverá sair, caso contrário, levante a tampa com o auxílio de uma unha.
4) Coloque duas pilhas tamanho "AA", observando a polaridade correta.
5) Recoloque a tampa do compartimento de pilhas e aperte o parafuso.

Atenção!

- Não utilize tipos diferentes de pilhas ou pilhas novas e usadas no mesmo compartimento.
- Utilize somente o tipo de pilha indicado ou equivalente.
- Retire as pilhas da unidade se não for utilizá-la por um longo tempo.
- Substitua todas as pilhas ao mesmo tempo.
- Não jogue as pilhas usadas no fogo.
- Pilhas não recarregáveis não devem ser recarregadas.
- Pilhas recarregáveis devem ser removidas do brinquedo antes de serem recarregadas.
- Pilhas recarregáveis somente devem ser recarregadas sob a orientação de um adulto.
- Pilhas esgotadas devem ser removidas do brinquedo.
- Deve-se evitar qualquer curto-circuito nos terminais.

Limpeza e Manutenção
Verifique regularmente todas as partes da unidade a fim de constatar possíveis danos. No caso de defeitos, o aparelho não deve ser utilizado até que seja reparado. Retire sempre as pilhas da unidade antes de limpá-la e utilize um pano seco para efetuar a limpeza. Não molhe ou desmonte a unidade.

Desligamento Automático
Se o jogador não efetuar qualquer entrada durante alguns minutos, a unidade desliga-se automaticamente, após se despedir, a fim de conservar energia. Para começar a jogar novamente, aperte o botão [Ligar/Desligar].

Reajustando a Unidade
Se a tela estiver em branco ou se a imagem for irregular, reajuste a unidade retirando as pilhas; aguarde alguns segundos antes de colocá-las novamente no compartimento.
(Num ambiente sujeito a descarga eletrostática, pode ocorrer um mau funcionamento do produto e o usuário deverá reajustar o aparelho.)

Iniciando o Transformers Netbook
Ligue o **Transformers Netbook** usando o botão [Ligar/Desligar], localizado na parte superior esquerda do teclado. Quando você acabar de jogar, lembre-se de desligar a unidade pressionando o mesmo botão.

Botões [▲, ♥, ●, ■]
Use estes botões para descobrir a senha no jogo "Decodificador".

Botões [+, –, x, ÷]
Use estes botões nos jogos "Qual é o Sinal?" e "Calculadora".

Botão [Resposta]
Se você não souber a solução, aperte o botão [Resposta]. Neste caso, nenhum ponto será atribuído para a questão.

Botão [Menu Principal]
Aperte este botão para retornar ao menu de categorias.

Botão [Repetir]
Aperte este botão para ouvir novamente as instruções do jogo. No jogo "Compositor", o botão [Repetir] é usado para tocar sua música.

Capítulo 3

Regras dos Jogos

Seleção dos Jogos
O **Transformers Netbook** possui 25 jogos. Após ligar a unidade, o menu de categorias será exibido na tela. Existem seis categorias no **Transformers Netbook**: Palavra, Matemática, Memória, Lógica, Jogos e Música. Mova o destaque utilizando as teclas das setas. Selecione a categoria pressionando a tecla [Entrar]. Você também pode utilizar as teclas numéricas para selecionar uma categoria. Após selecionar uma categoria, o menu de jogos será exibido na tela. Repita o procedimento anterior para escolher um jogo. Para selecionar uma nova atividade, aperte o botão [Menu Principal], localizado no canto inferior esquerdo do teclado.

Chances
Você tem três chances para responder cada questão. Após três respostas incorretas, o **Transformers Netbook** revelará a resposta certa. Esta função se aplica para a maioria dos jogos. Se o jogador não efetuar qualquer entrada, durante 15 segundos aproximadamente, o **Transformers Netbook** repetirá as instruções do jogo.

Níveis
A maioria dos jogos possui níveis de dificuldade diferentes. Se fizer 85 pontos ou mais, após uma rodada de 10 questões, você avançará para um nível de dificuldade superior. Se fizer menos de 50 pontos, você retornará um nível. Após cada questão, seu placar será exibido na ela.

Placar
Após um grupo de questões, seu placar será exibido na tela e você poderá jogar novamente ou iniciar uma nova atividade.

Capítulo 4

PALAVRA

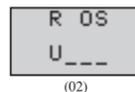
01 Estrela Cadente
Reforce seu vocabulário!
Descubra a palavra misteriosa.

MCAE◆◆◆◆
U_S_
(01)

1. O **Transformers Netbook** mostra um certo número de espaços em branco que representa as letras da palavra misteriosa.
2. Selecione uma letra, pressionando a tecla correspondente.
3. Se a letra estiver correta, ela aparecerá no espaço certo. Se a letra estiver errada, uma estrela cairá do topo da tela e a letra incorreta aparecerá nesse lugar.
4. Selecione as letras até descobrir a palavra, ou até que as estrelas no topo da tela se esgotem.

02 Letras Confusas

R OS
U___
(02)

1. Uma palavra aparece no topo da tela com as letras fora de ordem.
2. Descubra como se soletra a palavra e tecle as letras na ordem correta.
2. Sua tarefa é escolher a palavra cuja animação você viu.

03 Come Letras
Use o espanador para apagar a letra extra.
1. O **Transformers Netbook** mostra uma palavra com uma letra extra.
2. Identifique a letra que não pertence à palavra.
3. Coloque o espanador sobre a letra extra, utilizando as teclas das setas [◄/►] ou pressionando a letra extra (se houver mais de uma letra idêntica à letra extra, pressione a tecla repetidamente para selecionar a letra desejada).
4. Aperte [Entrar] ou o botão de seleção para remover a letra extra.
5. Você também pode usar o mouse para mover o espanador (botão do meio) e para selecionar a letra extra (botão direito ou esquerdo).

URPSO
(03)

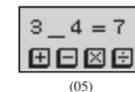
04 Soletrando
Escreva corretamente a palavra do vocabulário animado.

(04)

1. O **Transformers Netbook** mostra uma animação. Sua tarefa é soletrar a palavra que corresponde à animação que você viu.
2. Tecle as letras no espaço apropriado. Se você teclar uma letra errada, ela não aparecerá na tela. Após três letras incorretas, a resposta será revelada.

MATEMÁTICA

05 Qual é o Sinal?
Escolha o sinal matemático para completar a operação.

3 _ 4 = 7
(05)

1. Uma operação incompleta aparece na tela.
2. Escolha o sinal correto para completar a operação. Você pode utilizar as teclas das setas.
3. Aperte a tecla [Entrar], para apresentar sua resposta.
4. Você também pode utilizar as teclas com sinais matemáticos para selecionar o sinal.

06 Qual é a Resposta?
Encontre a resposta das operações e teste suas habilidades matemáticas.
1. O **Transformers Netbook** mostra uma operação.

(06)

2. Encontre a resposta e utilize as teclas numéricas para apresentá-la na seguinte ordem: centena, dezena, unidade.

3. Sua resposta é submetida automaticamente ao teclar o último algarismo.

07 Resolvendo o Problema
1. O **Transformers Netbook** mostra uma operação composta de figuras geométricas.

(07)

2. Encontre a resposta e utilize as teclas numéricas para apresentá-la. Sua resposta é submetida automaticamente ao teclar o último algarismo.

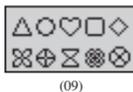
08 Calculadora
Crie novas operações matemáticas!

(08)

1. Tecle o primeiro número da operação.
2. Pressione um dos sinais matemáticos.
3. Tecle o último número da operação e pressione o botão [Resposta], ou o botão [Entrar] para obter o resultado.
4. Para limpar a tela, aperte o botão [Voltar].

MEMÓRIA

09 Jogo da Memória

1. O **Transformers Netbook** mostra rapidamente um conjunto de objetos.
2. Memorize os objetos.
3. A seguir, o **Transformers Netbook** acrescenta novos objetos. Sua tarefa é identificar os que você viu primeiramente.
4. Utilize as teclas das setas para selecionar um objeto.
5. A seguir, pressione a tecla [Entrar] para confirmar.
6. Para cancelar uma seleção, escolha o objeto novamente.
7. Ao selecionar o último objeto, sua resposta será automaticamente apresentada.

(09)

10 Achando os Pares

Encontre os pares.

1. O **Transformers Netbook** mostra um conjunto de figuras. Existem duas de cada tipo.
2. A seguir, as figuras são encobertas por quadros. Descubra a posição dos pares de figuras.
3. Utilize as teclas das setas para selecionar a figura que você deseja revelar. Pressione [Entrar] para confirmar.
4. Selecione a segunda figura, usando o mesmo método. Se o par estiver correto, as figuras permanecem descobertas, caso contrário, serão novamente encobertas.
5. Continue a descobrir os quadros até encontrar todos os pares. Ao descobrir o penúltimo par, o último par será automaticamente descoberto.

(10)

11 Notas Divertidas

Repita a sequência de tons.

1. Um conjunto de quatro círculos aparece na tela.
2. O **Transformers Netbook** toca uma nota e o círculo correspondente pisca. Você deve repetir a nota pressionando uma das teclas das setas na direção correspondente ao círculo que piscou.
3. A seguir, o **Transformers Netbook** toca a sequência e acrescenta uma nova nota no final. Repita a sequência, pressionando as teclas das setas, ou as teclas numéricas na ordem correta.

(11)

12 Sequência

Selecione os objetos na ordem em que eles apareceram.

1. Uma série de objetos aparece na parte superior da tela, um de cada vez.
2. Memorize a ordem em que eles apareceram.
3. Sua tarefa é selecionar os objetos na mesma ordem em que eles apareceram.
4. Pressione as teclas das setas para selecionar um objeto que você quer.
5. Pressione a tecla [Entrar] para confirmar. O objeto será então colocado na linha inferior.
6. Para cancelar uma seleção, escolha o objeto novamente.
7. Ao selecionar o último objeto, sua resposta será automaticamente apresentada.

(12)

13 Números Voadores

Memorize a sequência dos números voadores.

1. Uma série de números cruza a tela, um de cada vez.
2. Memorize a sequência.
3. Tecle os números na ordem correta.

(13)

LÓGICA

14 Livraria

Mova a pilha de livros para um espaço vazio, sem colocar um livro maior sobre um menor.

1. Existem 3 colunas na tela. Uma pilha de livros aparece no lado esquerdo da tela. Você deve mover os livros, um de cada vez, para uma outra coluna.
2. Pressione as teclas das setas para movimentar a estrela que aparece no topo da tela.
3. Pressione a tecla [Entrar] para pegar o primeiro livro da pilha.
4. Utilize as teclas das setas para mover o livro.
5. Pressione a tecla [Entrar] para colocar o livro.
6. O jogo termina quando a pilha de livros é colocada numa outra coluna.

(14)

15 Decodificador

Descubra a senha.

1. O **Transformers Netbook** cria uma senha composta por quatro figuras.
2. Sua tarefa é descobrir as quatro figuras, utilizando as teclas das figuras geométricas.
3. O **Transformers Netbook** dá uma ajuda, colocando losangos nos quatro espaços da coluna direita.
4. Um losango preto representa figura e posição corretas.
5. Um losango branco representa figura correta e posição errada.
6. Um espaço em branco quer dizer que uma das figuras que você apresentou não aparece na senha.
7. Descubra a senha, usando as dicas que o **Transformers Netbook** apresenta. Você tem 10 chances.
8. Após a quinta tentativa, a imagem na tela se altera. Utilize as setas para ver suas opções anteriores.

(15)

16 Pegadas

Marque todos os espaços com pegadas.

1. O **Transformers Netbook** mostra uma casa e uma pegada que pisca na tela.
2. Utilize as teclas das setas para mover a pegada e deixar outras pegadas no caminho.
3. Seu objetivo é cobrir todo o caminho com pegadas, sem repetir o trajeto ou passar pela(s) casa(s).

(16)

17 Desafio Numérico

Coloque o número que falta.

1. O **Transformers Netbook** mostra quatro vagões na tela. Todos possuem números, com exceção de um.
2. Descubra a lógica da sequência e o número que falta.
3. Complete a sequência, teclando o número.

(17)

18 Em Busca do Ouro

Recolha todo o ouro sem cair nos buracos.

1. O **Transformers Netbook** mostra um quadro com pequenas moitas. Uma das moitas começa a piscar.
2. Utilize as teclas das setas para selecionar o arbusto que deseja remover.
3. Pressione a tecla [Entrar] para remover o arbusto.
4. Se você encontrar um buraco debaixo da moita, perderá uma chance.
5. Você pode também encontrar um número ao remover a moita. Este número indica quantos buracos estão localizados perto do quadro. Use essas dicas para descobrir a localização dos buracos.
6. Sua tarefa é encontrar todo o ouro sem descobrir os buracos.

(18)

JOGOS

19 Bloqueio

Descubra a figura que aparece debaixo dos blocos.

1. Uma figura está escondida debaixo de alguns blocos.
2. Ao pressionar qualquer tecla, a bola se move em direção aos blocos. Quando a bola atinge um bloco, ele desaparece.
3. Utilize as teclas das setas para controlar o bloqueio, a fim de não deixar que a bola atravesse a parte inferior da tela.
4. Você possui 3 bolas para atingir todos os blocos.

(19)

20 Cruzando o Rio

Ajude o sapo a atravessar o rio, usando as toras que passam.

1. Utilize as teclas das setas para controlar o sapo.
2. Sua tarefa é ajudar o sapo a atingir o outro lado do rio, no meio da tela, com o auxílio das toras. Cuidado para não deixar o sapo cair na água!

(20)

21 Lagarta Faminta

Leve a faminta lagarta até o alimento.

1. Utilize as teclas das setas para controlar a lagarta.
2. Não deixe a lagarta tocar as laterais da tela, o seu próprio corpo ou os obstáculos.
3. Deixe a lagarta tocar o alimento e seu comprimento ficará maior.
4. Após alimentar a lagarta um determinado número de vezes, você passará para um nível mais alto, com um maior número de obstáculos.

(21)

22 Missão Marte

Aterrisse a nave espacial em Marte.

1. Utilize as teclas das setas para controlar a nave espacial.
2. Guie a nave espacial até o local de pouso.

(22)

23 Artista

Faça desenhos legais!

1. Observe na tela uma área para desenhar à esquerda e uma barra de ferramentas à direita.
2. Utilize as teclas das setas para movimentar o cursor.
3. Quando a seta estiver sobre a ferramenta escolhida, aperte a tecla [Entrar].
4. Na área de desenho, coloque a seta sobre o local escolhido para desenhar e aperte a tecla [Entrar].
5. Você pode apagar seu desenho, usando o ícone da borracha que se encontra no canto inferior direito da barra de ferramentas.

(23)

MÚSICA

24 Caixa de Música

Escute as músicas gravadas na memória do **Transformers Netbook**.

1. Pressione as teclas numéricas para selecionar diferentes melodias.

(24)

25 Compositor

Componha uma música.

1. O teclado de um piano com as letras A, S, D, F, G, H, J, K, L aparece na tela. As letras representam as notas Do, Re, Mi, Fá, Sol, Lá, Si, Do, Re, respectivamente.
2. Pressione as teclas para compor uma melodia.
3. Pressione a tecla [Repetir], para ouvir sua composição.

(25)

Capitulo 5

Resolução de Problemas

O desenvolvimento de produtos educativos é uma responsabilidade que nós da Oregon Scientific levamos muito a sério. Não medimos esforços para garantir a exatidão e a adequação das informações que dão valor aos nossos produtos. No entato, erros podem ocasionalmente ocorrer. É importante que você saiba que estamos sempre atentos aos nossos produtos e incentivamos você a ligar para o nosso Departamento de Atendimento ao Cliente caso tenha algum problema ou sugestão. Nossos representantes têm prazer em poder ajudá-lo(a).
Antes de entrar em contato com um de nossos representantes pelo telefone (55 11) 3523.1934, verifique os seguintes pontos. Isto pode poupar o tempo que você gastaria em uma ligação desnecessária.

A tela não liga

As pilhas estão instaladas corretamente?
As pilhas precisam ser trocadas?

Tela escura / Imagens anormais / Mau funcionamento na tela

Desconecte a fonte de energia removendo as pilhas por pelo menos 10 segundos antes de conectar a fonte de energia novamente.

Em um ambiente propenso à descargas estáticas, a unidade pode apresentar mau funcionamento.

Para reiniciar, remova as pilhas por pelo menos 10 segundos antes de conectar a fonte de energia novamente.
Em conformidade com as normas de segurança da ASTM F963, EN71 Partes 1, 2 e 3 e EN62115.
Em um contínuo esforço para melhorar os nossos produtos, as imagens na tela do produto podem ser ligeiramente diferentes das apresentadas nos diagramas.

Por favor guarde este manual para referências futuras.

Produto distribuído por:
Oregon Scientific Brasil Ltda.
Avenida Ibirapuera, 2.907
16º andar - Sala 1614
São Paulo - SP
CEP: 04029-200
CNPJ: 04.984.139/0001-78
SAC: (55 11) 3523.1934
E-mail: sac@oregonscientific.com.br

Cuidado:
Alterações ou modificações feitas nesta unidade sem a autorização expressa do responsável técnico podem vetar a autoridade do usuário para operar o equipamento.

• Cuidado! Não recomendado para crianças menores de 3 anos. Pequenas partes. Perigo de sufocamento.

ELIMINAÇÃO
Não jogue este aparelho no lixo comum.
A coleta desse tipo de lixo deve ser feita separadamente, para receber tratamento especial.

LC36 BZ P/N: 300103007-00001-10